KONAMI

KDS-73

ランパート

RAMPART

© ATARI GAMES　© TENGEN INC.　© TENGEN LTD.
© KONAMI 1991

FAMICOM FAMILY

任天堂 ファミリーコンピュータ™

遊び方

このたびはコナミの「RAMPART」をお買
い上げいただきまして、誠にありがとうござ
います。プレイされる前にこの説明書をお読
みいただきますと、より一層楽しく遊べます。
正しい使用法でご愛用ください。

ランパート
RAMPART

ⒸATARI GAMES　ⒸTENGEN INC.　ⒸTENGEN LTD.　ⒸKONAMI 1991

目次

ランパートとは……………………………3
ゲーム開始の前に…………………………4
● 1PLAYERを選ぶと…………………4
● 2PLAYERSを選ぶと………………7
● OPTIONを選ぶと……………………9
操作方法……………………………………11
ゲームの進行………………………………13
● 1PLAYERゲームの遊び方…………14
● 4つのシナリオ……………………………17
● 1PLAYERゲームの得点画面の説明………24
● 2PLAYERSゲームの遊び方………25
● 2PLAYERSゲームの得点画面の説明……27
ハンディキャップ対戦法…………………28
テクニック…………………………………30
パスワード記入欄…………………………33

勝つか！負けるか！

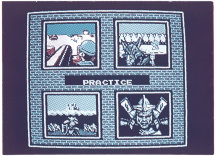
「ランパート」とは、城壁に囲まれた自分の城に向かってくる敵を、砲弾で破壊するシューティング性、敵に破壊された城壁を10数種類のブロックで修復していくパズル性、城壁で囲まれた領地をどの様に拡張していくか、また敵の攻撃にどの様に対処していくか等の戦略を考えるシミュレーション性を持った、まったく新しい感覚のゲームです。
1PLAYERゲームには、練習用の現代戦編、初級のメルヘン編、中級のファンタジー編、上級の戦国時代編があり、4つのシナリオそれぞれの目的を達成させます。
2PLAYERSゲームは、攻撃し合いながら互いのスペース内で領地を拡張していき、先に設定ポイントに達した方が勝ちとなる対戦ゲームです。
難度・操作の細かい設定ができますので、どなたにも幅広く楽しめます。

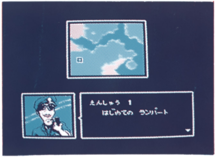
■ゲーム開始の前に

タイトル画面で1PLAYER、2PLAYERS、OPTIONのいずれかを✚ボタンかSELECTボタンで選び、STARTボタンで決定します。

●**1PLAYERを選ぶと、**次にSTARTかPASS WORDを選択します。最初からゲームを始める時はSTARTを、プレイしていた続きから始める時はPASS WORDを✚ボタンかSELECTボタンで選び、Ⓐボタンか STARTボタンで決定します。

● STARTを選ぶと、シナリオセレクト画面になりますので、✚ボタンで選んでⒶボタンか START ボタンで決定します。(➡右図)





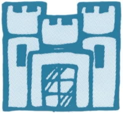
次にシナリオの目的がメッセージされます。メッセージはⒶボタンで送っていき、終わったらゲームスタートです。(⬅左図)

● PASS WORDを選ぶと、パスワード画面になります。✚ボタンの左右でわくを移動させ、上下で記号を合わせます。STARTボタンを押して、パスワードが合っていればゲームがスタートします。(➡右図)

●パスワードについて

1PLAYERゲームにはパスワードがあります。ステージクリア時に表示されるパスワードを記録しておけば、次にプレイする時にこのパスワードを入力すると続きがプレイできます。

城



ライオン

剣

冠

●2PLAYERSを選ぶと、2P OPTION設定画面になります。✚ボタンで項目に合わせ、Ⓐ、Ⓑボタンで設定し、STARTボタンでゲームスタートです。

クリアポイント………クリアする目標得点を設定します。ポイントが高いほどクリアするまでの時間が長くなります。(500〜5000)

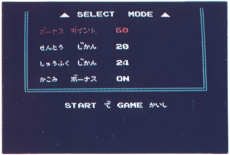
しょきほうだい(初期砲台数)………最初に設置できる砲台の数を設定します。数が多いほど最初からの攻撃が有利になります。(1〜8)

LEVEL……ブロックレベル、ボーナスアイテムの個数、障害物の個数を組み合わせた9段階のレベルを設定します。レベルが高いほど難しくなっています。(0〜8)

しろのしゅるい(城の種類)………ノーマル、メルヘン、ファンタジー、戦国の4つのタイプから選べます。
MAP………プレイするマップの難度を設定します。3段階の難度があります。
※クリアポイント、初期砲台数、LEVELは1P、2P各自で設定します。

●EDIT MODE

さらに細かい設定を行う時は✚ボタンの下でこのモードに入ります。

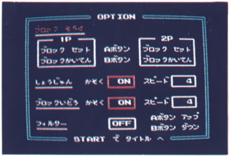


ボーナスポイント………どこかにボーナスアイテムが隠されています。この得点を設定します。(0〜200)
せんとうじかん(戦闘時間)………戦闘ターンの時間を設定します。(10〜30)

しゅうふくじかん(修復時間)………修復ターンの時間を設定します。(10〜50)

かこみボーナス………ON・OFFによって、獲得ポイント50点毎に相手のクリアポイントを25点ずつ増やす設定を「あり・なし」にできます。

●OPTIONを選ぶと、OPTION画面になります。✚ボタンで項目に合わせ、Ⓐ、Ⓑボタンで設定し、STARTボタンでタイトル画面に戻ります。

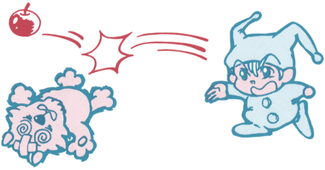


ブロックそうさ………修復ターン中のⒶ、Ⓑボタンの操作の入れ換えを、1P、2P別々に行うことができます。

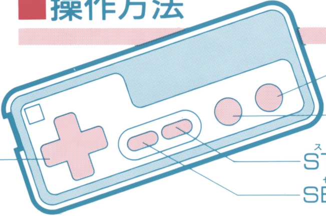
しょうじゅん(かそく・スピード)………ONにすると戦闘ターンで照準を動かす時、✚ボタンを押し続けると、加速しながら移動します。また、Ⓑボタンを同時に押すと設定したスピードで移動します。スピードは11段階(0(遅い)〜10(速い)段階)です。

ブロックいどう(かそく・スピード)………ONにすると修復ターンでブロックを動かす時、✚ボタンを押し続けると移動スピードが速くなります。初速スピードが設定でき、11段階(0(遅い)〜10(速い)段階) あります。

フィルター…… 目に優しいフィルター機能。ONにすると画面が少し暗くなります。



■操作方法



■戦闘ターン

✚ボタン………照準の移動。（8方向）

Ⓐボタン………攻撃。

Ⓑボタン………✚ボタンと同時に押すと、照準が設定したスピードで移動します。

■修復ターン

✚ボタン………ブロックの移動。（8方向）

Ⓐボタン………ブロックの設置。地面以外の物に重なっていると設置できません。

Ⓑボタン………ブロックの回転。時計回りに回転します。

【ポーズ機能】

得点画面表示中にSELECTボタンを押すと、一時停止します。もう一度押すとプレイ再開です。

【リセット機能】

SELECTボタンを押しながらSTART ボタンを押すと、いつでもリセットできます。

【メッセージキャンセル】

2PLAYERSゲーム時に表示されるメッセージは、Ⓑボタンで省くことができます。

■ゲームの進行

まず、自分の城を囲む領地内に砲台を設置します。次にその砲台で敵や、時には自分の壁を破壊しながら敵の攻撃を食い止めます。これを戦闘ターンと言います。破壊された壁はブロックで修復しながら領地を拡張していきます。これを修復ターンと言います。拡張した領地にはさらに砲台を設置でき、次のターンに入ります。この繰り返しでゲームは進行します。

領地を拡張してクリアポイントを取るか、敵を全滅させるか、イベントをクリアすると目標達成となります。

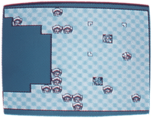
●**戦闘ターンの説明**／「戦闘用意」、「いくわよ！」などの合図で攻撃します。✚ボタンで照準を動かし敵に合わせてⒶボタンを連打して攻撃します。ただしカーソルが小さい時は発射できません。

2PLAYERSゲーム時は相手の壁を狙います。相手が修復しにくくなるように破壊します。

●**修復ターンの説明**／戦闘ターンで破壊された壁をブロックで修復し、制限時間内に城のまわりをすき間なく囲んでいきます。✚ボタンで移動させ、Ⓑボタンで回転、Ⓐボタンで置きます。すき間なく囲むと、中にあるものはすべて自分の領地となり、得点になります。

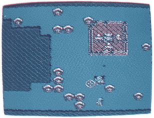
●1PLAYERゲームの遊び方●

❶城が複数ある時は、✚ボタンで1つ選んでⒶボタンで決定します。

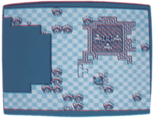


❷決定すると壁で囲まれ、そこが自分の領地になります。次に砲台が出てくるので✚ボタンで移動させ、領地内にⒶボタンで設置します。

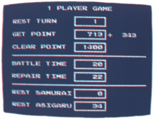
❸得点画面の後、戦闘開始です。向かってくる敵に✚ボタンで照準を合わせ、Ⓐボタンで攻撃します。
Ⓑボタンをうまく使って素早く照準を合せましょう。



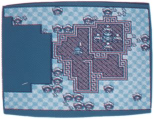
❹設定した戦闘時間が終わると得点画面の後、修復ターンになります。ブロックを✚ボタンで移動、Ⓑボタンで回転、Ⓐボタンで設置します。この時、敵を囲んでしまうと敵を倒したことになります。



⑤囲んだ領地の広さによって得点が入ります。
残り時間が0になった時、城が１つも囲めていないとゲームオーバーになります。



⑥続いて戦闘ターンに入ります。囲んだ城の数によって設置できる砲台が増え、最大12個まで置けます。



このように戦闘ターン→修復ターンを繰り返し、取った得点の合計(GET POINT)がクリアポイントに達したり、敵が全滅したり、ある条件を満たすとステージクリアとなります。ただし、ターン数には制限がありますので注意してください。

◆4つのシナリオ◆

1PLAYERゲームは、4つのシナリオから好きなものを選んでプレイできます。そのシナリオの目的となることが、ゲーム開始前にメッセージされますので、それを聞き漏らさないようにしましょう。

PRACTICE　現代戦編「ランパート演習」(全7ステージ)

これはランパートを初めてプレイする人のためのシナリオです。マッサーカー長官の下、I国の侵攻に対する反撃作戦「砂漠の嵐作戦」を成功させるために編成された精鋭部隊の演習です。マッサーカー長官のアドバイスをよく聞いてクリアしていけば、基本が身に付きます。練習目的なので自由にステージを選択できます。

マッサーカー長官

●敵戦車(T-62、T-72)

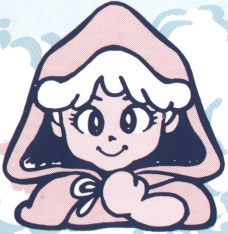
移動しながら攻撃してきて、壁がある時は破壊します。修復ターン時は移動しません。T-72の方が移動スピードが速い。

●敵歩兵

修復ターン時に移動し、城に近づいて破壊します。

EASYシナリオ　メルヘン編「赤ずきんちゃんとタムくん」(全5ステージ)

初級難度のシナリオです。赤ずきんちゃんが、悪いオオカミやお化けなどから守ってくれるタムくんをお供に、おばあさんの所までたどり着くことが目的です。



赤ずきんちゃん

●タムくん

悪い敵にリンゴを投げて赤ずきんちゃんを守ります。

●お化けの木

まわりの木の中に潜んでいます。

●オオカミ

何発か攻撃されると画面外に逃げ出します。ただし、最終面のみ気絶するまで攻撃してきます。

●ネズミ

チョロチョロと動いて柵の修復の邪魔をします。

●竜巻

ランダムに移動して、通った所にある壁や障害物を破壊します。倒すことはできませんが、砲弾を当てて方向を変えることができます。修復ターンでは登場しません。

NORMALシナリオ ファンタジー編「ドラゴンマスターズ」(全7ステージ)

中級難度のシナリオです。追放したはずの暗黒王スルトが復活させた、暗黒竜ニドヘグを退治するために立ち上がった勇者リーグの物語です。ニドヘグを倒すことが目的です。

チューリッピ

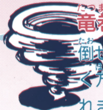
リーグの騎士団で、スルトを倒したフレイアの息子。

聖騎士団

チューリッピの護衛で敵を攻撃します。

ドラゴン

口から火炎弾を吐いて攻撃してきます。

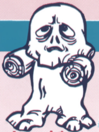


竜巻

倒せませんが動く方向を変えられます。

人面樹

お化けの木と同じですが、こちらはしぶとく倒しにくい。



ヘルウッド

やられると普通の木に戻ります。

スパイダー

チョロチョロ動いて壁の修復の邪魔をします。

アンデッド

チューリッヒや聖騎士団のリーダーレギンに近づき、倒します。

ゾンビ

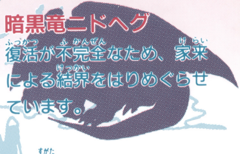
やられると墓に戻ります。

ゴーレム

素早く移動します。

ジャイアント

戦闘ターン時はたまに現われて攻撃してきますが、修復ターン時は足跡しか見えません。



暗黒竜ニドヘグ

復活が不完全なため、家来による結界をはりめぐらせています。

ネクロマンサー

スルト王の変わり果てた姿。空中をさまよいながら3方向に弾を発射します。

HARDシナリオ　戦国時代編「覇王への道」(全7ステージ)

上級難度のシナリオです。天下統一の野望に燃える信長が、次々と諸大名を倒して京都へ攻め上がることが目的です。

信長

敵武将

足軽

修復ターン時に移動し、城に近づいて破壊します。

騎馬武者

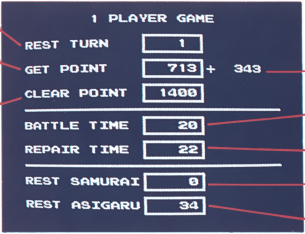
武将よりも移動が素早い。

●1 PLAYER ゲーム得点画面の説明●

残りターン数

獲得した点数

何点でクリアかを表示



イベント表示

戦闘時間

修復時間

敵砲台残り数

敵残り数

ボーナスポイント　修復ターン時に城を領地にすると、１つにつき50点のポイントになります。

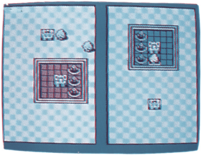
●2PLAYERSゲームの遊び方●

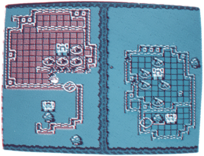
❶ 1PLAYERゲームと同じ要領で城を設置しますが、相手のスペースには設置できません。

❷後の進行も1PLAYERゲームと同様ですが、対戦ですので相手の壁に照準を合わせて攻撃します。

❸どちらかが設定したクリアポイントに達するまでターンが繰り返されます。各自が置ける砲台の数は最大8個までです。

❹囲めなかった方は1ミスとなり、次のターンではもう一度最初からの対戦となります。3回ミスした方が負けです。どちらもミスした時は、DRAW(やり直し）となります。





●得点について

領地は１マスにつき２点で、城、砲台、木なども含みます。戦闘ターンと修復ターンが終了した後に得点が表示されます。戦闘ターンで破壊されずに残っている領地は、１マスにつき４点となります。

？バツゲーム？

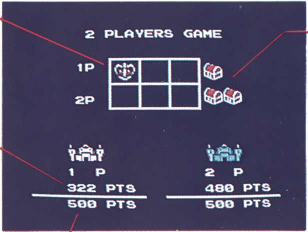
ゲームが終了すると“バツゲーム”画面になります。勝った方はⒶボタンである“バツ”を与えることができます。

●2PLAYERSゲームの得点画面の説明●

1勝するごとに
冠などを表示

獲得した点数

何点でクリアかを表示



ボーナスアイテム
獲得時に表示

■ハンディキャップ対戦法

◆実力が同じで白熱したゲームにならない

- 修復時間を2～3秒短くするだけでかなり違います。

◆あと少しのところでいつも負けてしまう

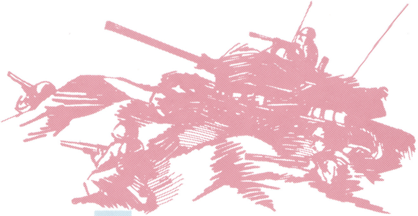
- 初期砲台数を増やしたり、LEVELを下げてみましょう。
- ブロックを置く速さに差があって囲める領地の広さがかなり違う場合は、相手のクリアポイントを上げてください。

◆実力にあまりにも差がありすぎて勝負にならない

- 戦闘ターンでの壁の壊し方、修復ターンでの効率のいいブロックの置き方を練習した方が早道でしょう。

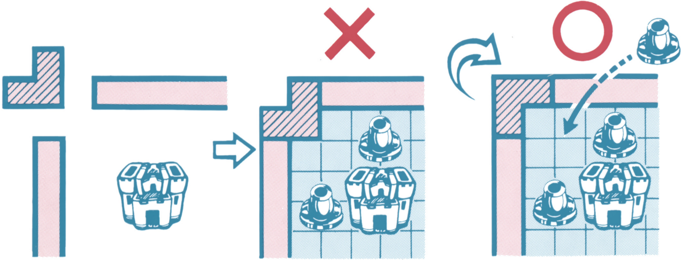
★必勝法★

●相手の壁はむやみに撃たず、修復困難となるポイントを狙うこと。
●最初に城の位置を決定する時、壁で修復時の邪魔になる木を消すことができます。



■テクニック

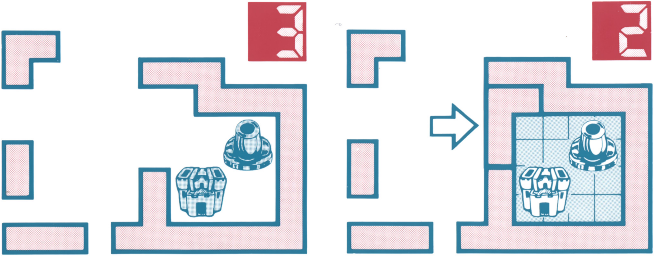
少しでも多く領地を取るには………。

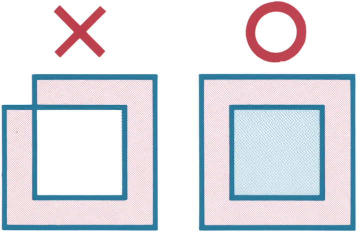


この場合は……。

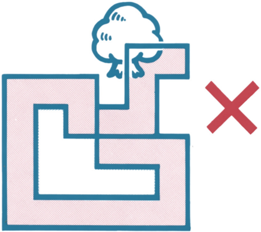
こうすると、砲台も置けます。

修復ターンの時間が残りわずかの時は、小さくてもとりあえず城（または主人公）を囲んで領地を確保します。





※壁の角がつながっていないと囲めたことにはなりません。



※壁、障害物の上に重ねて置くことはできません。

■パスワード記入欄

シナリオ・ステージ	パ　ス　ワ　ー　ド			

使用上の注意

1. カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
2. むやみに電源スイッチをON、OFF、しないでください。
3. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けてください。
4. 端子部を手で触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。故障の原因になります。
5. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
6. 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください.
7. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
8. ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ※を接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため接続しないでください。（※スクリーン投影方式のテレビ）
9. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。

販売元　コナミ株式会社

東京本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL(03)3264-5678㈹
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18 TEL(06) 334-0335㈹
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL(011)232-3778㈹
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL(092)715-2367㈹

製造元　コナミ エンタテイメント株式会社

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY ／ 本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。